

VIRTUAL BOY

バーチャルボーイ
専用カートリッジ

SDガンダム

DIMENSION WAR

ディメンション ウォー

とりまつかい せつ めい しょ
取扱説明書



VUE-VSDJ-JPN

© 創通エージェンシー・サンライズ
© 創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
© BANDAI 1995 MADE IN JAPAN

BAN
DAI

ごあいさつ

このたびは、(株)バンダイのバーチャルボーイ専用カートリッジ「SDガンダム
ディメンション ウォー」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。
まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の
指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。



【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり本体の電源を入れたままで抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ(記録)された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイお客様相談センターまでお問い合わせください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**

【受付時間/月曜～金曜日(祝日を除く) 10時～18時】にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

このカートリッジを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・放送することを禁じます。



[もくじ]
CONTENTS

ゲームを始める前に.....	2
オートマティックポーズ機能.....	4
ストーリー.....	6
ゲームの目的.....	7
操作方法.....	8
ゲームの始め方.....	10
コンティニュー&ゲームオーバー.....	12
マップ画面の説明.....	13
コマンド説明.....	15
バトル画面の説明.....	18
バトル画面操作方法.....	19
ユニット紹介.....	20
戦艦バトル.....	22
ワンポイントアドバイス.....	24

ゲームを始める前に

バーチャルボーイの調整

■調整

ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現われます。



START ボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。



調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。



※4つのマークが全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。

ゲーム中でも、ポーズ(一時中止)状態でSELECTボタンを押すと目の幅調整画面に切り替わり、再び調整ができます。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、過度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

- 「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L+ ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現われます。



●「SDガンダム ディメンシ
 ョン ウォー」は約20分後
 にオートマティックポーズ
 機能が働き、ポーズ(一時中
 断)状態となります。適度
 な休憩をとり、目や体を休めてください。ス
 タートボタンを押すと、ゲームを再開できます。



ストーリー STORY

人類が宇宙に活動の場を求めてからどれだけの月日が流れただろうか…？

機多の争いに火が着いては消え、怒しみを繰り返しその度に多くの人が涙を流して来た…。

そしてまた、今も続く戦いの中、戦況が悪くなった軍は各基地で開発されていた新型MSを回収し、前線に配備するべく部隊を派遣した。

そのプロジェクトを任命されたのはG部隊…。歴戦の勇姿を今も語り継ぐガンダムを中心に編成された部隊である。

G部隊は「MSの回収」と「敵部隊の壊滅」の使命を帯び、戦場へと出撃した。

数々の戦いを繰り返す度にG部隊は新たな敵の存在と新型MSの情報をキャッチし、軍司令部より新たな使命が下された！

「敵新型MSをたたけ!!」

回収した新型MSと共に、G部隊は敵新型MSを破壊するため、新たな戦場へ向けて再び飛び立つのだった…。

ゲームの目的

シナリオのストーリーに沿って、ミッション（作戦）をクリアして行きます。指定された条件をクリアすると、次のステージに移ります。すべてのステージのミッションをクリアするとゲームのエンディングデモを見ることができます。



■各ボタンの名称と基本操作

〔コントローラ画面〕



マップ画面

- L+ボタン／カーソル・ユニットの移動
- セレクトボタン／セーブコマンド呼び出し
- スタートボタン／ターンの終了
- R+ボタン／
- Aボタン／決定
- Bボタン／キャンセル

バトル画面(Battle)

- ユニットの移動
- ポーズ
- 状態の選択・攻撃
- ...
- ...

【コントローラ説明】

R(右)トリガー
ボタン

L(左)トリガー
ボタン



充電ボックス

基本操作

Rトリガー / 上方向への移動

Lトリガー / 下方向への移動

バトル画面 MS vs MS

画面奥への移動

画面手前への移動

はじめ また ゲームの始め方

「白の映画画面」 「オ ト
マティックポーズ機能設定
画面」 に続いて オープニ
ングデモ になります。
(A・B・スタートボタンを
押すとオープニングデモを
スキップしてタイトル画面



になります。)「オープニングデモ」が終わるとタイトル画面が
表示され、NEW (はじめから)、または、CONTINUE
(つづきから) のいずれかを選択します。

「NEW」を選択するとストーリーデモが始まり、その後ゲー
ムがスタートします

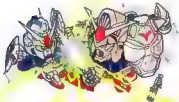
「CONTINUE」を選択すると前回セーブした続きからゲー
ムを再開することができます。

(CONTINUEの操作方法はP12参照)



敵の戦艦を撃破する

敵の戦艦を撃破することで勝利条件が満たされ、ステージクリアとなります。また、自軍の戦艦が撃破されてしまうとゲームオーバーとなります。(ゲームオーバーについてはP12参照)
ステージをクリアするとストーリーデモが流れ、ダメージ回復後、ストーリーに準じた陣営が自動的に配置されています。



コンティニューとゲームオーバー

■ゲームオーバー

自軍の戦艦ユニットが破壊されるとゲームオーバーになり、ゲームオーバーデモの後、オプションデモ画面に戻ります。また、各ミッションでできまっているターン数をオーバーするとゲームオーバーになります。

■コンティニュー

タイトル画面で「CONTINUE」を選択後、ロード画面にうつります。「A・B・C」選択後、「YES」ならAボタンを選択し、行わない場合はBボタンでキャンセルします。すると前送セーブした場面の続きからゲームを再開することができます。



図1 (カーソルがユニットを選択していない場合)

座標 (ユニットの位置を座標で表します。)

敵戦艦
ユニット



自軍戦艦
ユニット

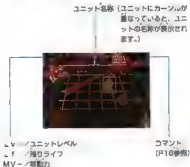
敵ユニット
(マップ画面では常に手前を向いています。)

座標軸

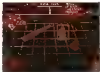
カーソル

自軍ユニット
(マップ画面では常に前方向を向いています。)

図 2 (カーソルがユニットを選択している場合)



行動を行うユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、画面右上にコマンドが表示されます。ユニットの行う行動コマンドをL+ボタンで選択し、Aボタンで決定します。



MOVE (移動)

ユニットの移動を行うコマンドです。「MOVE」のコマンドを選択後、移動したいエリアまでのルートをし+ボタンとしまたはR+ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。移動終了したユニットは、「E」のマークが表示されます。

ATTACK (攻撃)

近接範囲から敵ユニットに攻撃を行うコマンドです。「ATTACK」のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すとバトル画面に切り替わります。すべてのバトルは時間制限があり、バトル画面に表示された時間が「0」になるかCOMBATバトルに関しては、自動的に終了する場合があります。また、ユニットのライフゲージがなくなると破壊されたこととなり、ユニットを失います。(バトル操作方法は後述欄)

INDIRECT (遠距離攻撃)

遠距離から敵ユニットに攻撃を行うコマンドです。

「INDIRECT」のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すとバトル画面に切り替わります。(オートバトル)

AMBUSH (待ち伏せ)

移動後、敵石やヒルの無敵卒との隣にユニットが隠れることができる場合、待ち伏せを行うためのコマンドです。

「AMBUSH」を行う場合

「A」か「L」か「R」を押す

攻撃すると「AMBUSH」が解除されます



EXIT (終了)

ユニットのコマンド選択をキャンセルします。

■ターンの終了

ターン終了する場合、「セレクトボタン」を押すと、画面中央に右の画面が現われます。その中から「JPN END」を選び「スタートボタン」を押すと自軍のターンを終了します。



■セーブ

ゲームの途中でセーブやロードを行う場合は「セレクトボタン」を押し、システムコマンドを呼び出します。
セーブを行う場合には「SAVE」を選択後「YES」の場合Aボタンで選び、行わない場合にはBボタンでキャンセルします。



CASE 1 MSvsMS 白兵戦

(バトルスタート時)

タイム表示 (COM戦の場合には
表示しません)

白軍ユニット
ライフゲージ
白軍ユニット
名称



敵ユニット
ライフゲージ
敵ユニット
名称

白軍ユニット 敵ユニット

CASE 2 MSvsMS 遠距離攻撃

白軍ユニットが敵ユニットを射撃距離圏内に誘うえているとき、「INDIRECT」のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、遠距離攻撃を行います。

遠距離攻撃はオートバトル (白旗) で行われます。

CASE 1

MSvsMS 白兵戦

自軍モビルスーツユニットが敵ユニットを攻撃範囲内に捕らえているとき「ATTACK」のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、白兵戦を行います。
モビルスーツ同士の白兵戦バトルはマニュアル（手動）で行われます。

（コントローラ画面）

Lボタン／
ユニットの移動



Rボタン／攻撃減
MSによってかわり
ます。

Aボタン／攻撃

（コントローラ画面）

トリガー／
画面奥への移動



トリガー／
画面手前への移動

ユニット紹介



- 1 ライフル系
- 2 サーベル系
- 3 サブウェポンA
- 4 サブウェポンB

機体

	R+1 (ライフル系)	R+2 (サーベル系)	R+3 (サブウェポンA)	R+4 (サブウェポンB)
ジム	ビームライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
R・ディアス	バズーカ	サーベル	バルカン	トシモチ
リ・ガズィ	Bライフル	サーベル	バルカン	Sランチャー
ガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
フルコンバットガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
ZZガンダム	Bライフル	サーベル	ビームキャノン	Hランチャー
ZZガンダム	Cキャノン	サーベル	ビームキャノン	メガランチャー
YAガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	Fファンネル
ガンダムF91	Bライフル	サーベル	バルカン	ヴェムバー
V2ガンダム	Bライフル	サーベル	光の翼(攻)	光の翼(防)
シャイニングガンダム	ビーム	パンチ	バルカン	Gフィンガー
WGガンダム	ライフル	サーベル	バルカン	ビームキャノン

(説明)

	(ライフル系)	(サーベル系)	サブマシンガン	(サウエル系)
ザク	マシンガン	ヒートク	クラッカー	足ミサイル
ドム	バズーカ	ヒート剣	クラッカー	手投げ弾
マラサイ	ライフル	サーベル	バルカン	手投げ弾
ハンブラビ	ライフル	サーベル	ミサイル	ヒートロード
レドーガ	ライフル	サーベル	メガ粒子銃	ミサイル
デナン・ノン	マシンガン	サーベル	ランチャー	ビームシールド
ゲルググ	ライフル	ナギナタ	クラッカー	手投げ弾
ガンダムGP-2	ビーム	サーベル	バルカン	ムアソルト
ジ・オ	ライフル	ビームソード	クラッカー	隠し剣
キューブノー	ビームガン	サーベル	手投げ弾	ファンネル
サザビー	ライフル	ビームク	拡張ライフル	ファンネル
ビギナ・ギナ	ライフル	サーベル	ランチャー	ビームシールド
ビグザム	拡張ビーム	ミサイル	バリア	拡張電子銃
クインマンサ	ビーム	サーベル	メガ粒子銃	ファンネル
ゴアジール	Mビーム銃	拡張ビーム	バルカン	ファンネル
ラノンシア	拡張ビーム	デカカラー	メガビーム銃	M粒子銃
デビル・G	Mビーム銃	サーベル	拡張電子銃	ヒートロード

対艦戦

Vol.1 MS vs S(船艦)

自軍モビルスーツユニットが敵艦艇ユニットを攻撃範囲内に捕らえているとき、ATTACK のコマンドを選択後、対艦戦バトルが行われます。自軍モビルスーツから敵艦艇への攻撃はマニュアルで行います。

自軍モビルスーツは敵艦艇に近付きながらビーム攻撃を行います。Lボタンでモビルスーツの移動を行い、Aボタンでビームを発射します。

自軍ユニットライフゲージ

敵艦艇ライフゲージ

発射ビーム



自軍モビルスーツ

敵艦艇

攻撃のボタンはAだけでなく、Bボタン、Rボタンも使用可能。

Vol.2 S(船艦) vs MS

自軍戦艦ユニットが敵モビルスーツを攻撃範囲に捕らえているとき、「ATTACK」のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、自軍戦艦から敵モビルスーツに向けて攻撃を行います。戦艦からモビルスーツへの攻撃はオートバトルで行われます。



Vol.3 S(戦艦) vs S(戦艦)

自軍戦艦ユニットが敵戦艦ユニットを攻撃範囲に捕らえているとき、「ATTACK」のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、戦艦同士のバトルが行われます。戦艦同士のバトルはオートバトルで展開され、互いにすれ違う間に攻撃を行います。



ワンポイントアドバイス

POINT 1

地形を活かして攻撃しよう！

マップ画面移動中に敵石やビルの影などに「AMBUSH」のコマンドで潜むことで、敵ユニットに待ち伏せ攻撃を行うことができます。



POINT 2

敵の背後を狙い撃て！

マップ画面で敵の背後など、有利な状態から攻撃を仕掛けることで、バトルシーンでもアドバンテージを受けることができます。



[illegible]

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所・電話番号・保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（関東）台東区駒形2-5-5

〒111-81

☎03-3847-6666

（関西）大阪市北区豊崎4-12-3

〒531

☎06-375-5050

（中部）名古屋市昭和区御器所

3-2-5

〒466

☎052-872-0371

- 電話受付時間 月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

VIRTUAL BOY・バーチャルボーイは任天堂の商標です。

発売元 株式会社バンダイ

マルチメディア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81